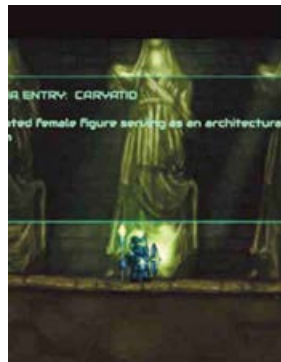


## Ψηφιακά παιχνίδια για την Αμφίπολη

Της **ΙΩΑΝΝΑΣ ΦΩΤΙΑΔΗ**

**Θα εξαγινωθεί**, άραγε, η Αμφίπολη από τη θυσία των αθών κορασίδων; Θα βρει ο εξερευνητής τον μυστικό πάπυρο; Με πηγή έμπνευσης την Αμφίπολη, που έχει διεγείρει παγκοσμίως τη φαντασία αρχαιολογών και μη, 20 ομάδες δημιουργών ψηφιαγικού λογισμικού έδωσαν τη δική τους ψηφιακή «εκδοχή» της ιστορίας. «Επιλέξαμε ως θέμα του διαγωνισμού την Αμφίπολη, επειδή συνδυάζει τη στρατηγική με το πολιτισμικό και τουριστικό περιεχόμενο», εξηγεί η κ. Τζούλια Φωκά, μάνατζερ του gr-cluster στο **Corallia**. «Η αξιοποίηση του ταλέντου των νέων ανθρώπων που υπάρχει στις δημιουργικές βιομηχανίες αποτελεί για μας προτεραιότητα», αναφέρει ο δρ Νίκος Βογιατζής, συνιδρυτής του Corallia, «σχεδιάζουμε ένα ακόμα πιο εντατικό πρόγραμμα το 2015».

Ηρώες των παιχνιδιών ήταν αρχαιολόγοι, αλλά και αρχαιοκάπηλοι, ζωόμορφες φιγούρες, όπως το λιοντάρι που φυλάσσει τον τύμβο, αλλά και θεότητες, όπως μια φουτουριστική Αρτέμις. Όλοι παλεύουν να αποκρυπτογραφήσουν μυστικά, περιπλανώμενοι στους λαβύρινθους του ταφικού μνημείου και αναζητώντας αντικείμενα με έντονο συμβολισμό που θα λύσουν τον γρίφο... «Είχαμε μεγάλη ποικιλία στη σύλληψη των ιστοριών, άλλοι ανέδειξαν το κωμικό στοιχείο, καθώς το πολυπόθητο λάφυρο αποδεικνύεται



**Στιγμιότυπο** από ένα ψηφιακό παιχνίδι με έμπνευση την Αμφίπολη.

*Είκοσι ομάδες δημιουργών ψηφιαγικού λογισμικού έδωσαν τη δική τους «εκδοχή» της ιστορίας.*

ένα "ποικίμοσ αδειανό", άλλοι τον μυστικιστικό» συμπληρώνει η ίδια, «αλλού δύο αρχαιολόγοι ανταγωνίζονται μεταξύ τους». Κάποιες ομάδες, μάλιστα, προκειμένου να διαφοροποιηθούν αναζήτησαν σχετικές αφηγήσεις από άλλες χρονικές περιόδους, όπως τη θυσία εννέα αγοριών και κο-

ριτσιών, που έκανε ο Ξέρξης στους θεούς προτού προχωρήσει την εκστρατεία του.

### **Μ. Αλέξανδρος και εξωγήινο**

«Εμείς επιλέξαμε να "επαναφέρουμε" στη δράση τον Μέγα Αλέξανδρο, ο οποίος είχε ακολουθήσει τους εξωγήινους σε άλλον πλανήτη, για να τους βοηθήσει στον πόλεμο που μαινόταν στον γαλαξία τους» περιγράφει ο κ. Ασπιάκης Ρέππας από τους Pixelators, (Ν. Λάριν, Β. Φυσίκα, Γ. Σκόδρα) που κέρδισαν το πρώτο βραβείο. «Ο μεγάλος στρατηγός αποφασίζει να επιστρέψει στον τόπο όπου έχει ταφεί η μητέρα του, Ολυμπιάδα, τρεις μέρες πριν ξεκινήσουν οι ανασκαφές» συνεχίζει, «στόχος του είναι να αποσπάσει από τον τάφο της ένα οικογενειακό τους κειμήλιο...». Καθοδηγώντας τον ήρωα ο παίκτης μπει στην ελληνιστική τέχνη. «Ο ήρωάς μας ψάχνει έναν πάπυρο, όπου αναγράφονται τα μυστικά της αρχαίας Ελλάδας σε μια εικονική περιπέτεια τύπου Indiana Jones» λέει η Αναστασία Μπούκουρα από τους Expendables (Παν. Γιαννακόπουλος, Κ. Πατίλης), που ξεχώρισαν για την πιο ρεαλιστική απεικόνιση του μνημείου. «Θέλουμε να υποδείξουμε στον χρήστη τη λειτουργία των συμβολισμών στην ελληνική μυθολογία, εξ ου και στο τέλος ο ήρωας φτάνει στην πύλη της Αμφίπολης, όπου συναντά τον Αχέρωντα. Από εκεί θα μεταβεί στον Αδη, όπου ξεκινάει το επόμενο παιχνίδι φαντασίας...».